

DIEVEN EN DETECTIEVEN. SPION SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een klein zoekertje uit de krant: 'Spionnen gezocht. Boeiende job, zwijgen verplicht'. Kandidaten melden zich aan in een klein bureautje op het speelplein.

MATERIAAL

Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verkleedkledij, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, papier en balpennen, citroensap,...

SPEELIMPULSEN

Vermommen: Natuurlijk moeten we ons eerst vermommen als geheim agent: een zonnebril op, een regenjas, een hoed, we moeten een geweer op zak hebben en een aktentas met allerlei geheime documenten. We hebben ook een geheime kamer met valse snorren, brillen, pruiken en verkleedkledij zodat we ons steeds onherkenbaar kunnen verkleden.

Gadgets: Zoals James Bond hebben we allerlei gadgets nodig: af luisterapparatuur, een boek om geheimen te bewaren, kleine bommetjes, verborgen wapens, een walkie-talkie in onze horloge, zendertjes,... In onze geheime werkplek knutselen we onderleiding van 'Q' onze wapens in elkaar.

Geheime boodschappen overbrengen: De spionnen leren hoe ze geheime boodschappen kunnen verplaatsen (in een balpen, onder hun schoenzool, in hun mouw,...) Je kan een variatie spelen op de klassieker 'leventjes overbrengen'. De spionnen moeten hun geheimen over de grens krijgen. Worden ze tegen gehouden door de douane dan worden ze gefouilleerd. Maar als die niets vindt... dan is de opdracht gelukt!

Geheime code kraken: Die geheime boodschappen zijn natuurlijk geschreven in codetaal. De spionnen leren berichten in code omzetten en ze leren hoe ze codes kunnen kraken. Je kan hen ook leren werken met onzichtbare inkt.

Mission Impossible: De spionnen krijgen hun geheime opdrachten: iemand schaduwen, een tipgever ontmoeten, een vreemd pakje vissen uit de wc-pot, een geheim bericht ontcijferen,... ze brengen alle informatie bij elkaar en ontdekken een groot complot tegen het speelplein. Ze moeten snel de officiële instanties inlichten voor het te laat is!

Tip voor een animatorenactiviteit. Na het avondeten gaat iedereen op eigen houtje zo goed mogelijk verkleed naar een openbare ruimte (park, station, marktplaats,...). Probeer zoveel mogelijk mensen te herkennen en zelf zo weinig mogelijk herkend te worden!

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen.

- het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven.
- geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.
- geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen.
- geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE RONDE VAN ZOETENAAIE. EEN KERMISKOERS ORGANISEREN.

KLEEDJE / AANBRENG

De feestelijke afsluiter van de dorpsfeesten is natuurlijk de kermiskoers waar duchtig wordt naartoe geleefd én getrained.

MATERIAAL

Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Vlaggentjes, decoratiemateriaal voor 'den arrivée', markeringslint, effen T-shirts, mogen gerust een maatje te klein zijn (rennerskledij moet spannen), petjes of zelfgemaakte blanco hoofddeksels, textielverf, banden voor rond de arm en bordjes, waardevol kosteloos materiaal, snoep, massage-olie, drinkbussen,...

SPEELIMPULSEN

Het parcours; Op het speelplein, of in de dichte omgeving wordt een omloop uitgestippeld. Op de omloop moeten vlakke stukken zijn, bergen, eventueel een stukje kasseien en een stuk vals plat. Wanneer je een stukje openbare weg zou mogen gebruiken, dan zou dit alles nog echter maken. Op cruciale plaatsen voorzien je seingevers (op de openbare weg het liefst volwassenen, die misschien al enige ervaring hebben), om het andere (speelplein)verkeer tegenhouden.

De uniformen: Met textielverf kan je de sponsors en hun logo's op een spannend T-shirt aanbrengen. Blanco petjes kunnen in dezelfde sponsorkleuren geschilderd worden. Voor de winnaar moet ook een T-shirt ontworpen worden, een voor de beste klimmer, voor de winnaar van de tussensprints, voor de grootste pechvogel,... Er moeten ook rugnummers gemaakt worden.

De ordehandhavers: Zij zorgen ervoor dat alles perfect verloopt. Ze zorgen ervoor dat de weg vrij blijft. Het publiek moet aan de kant blijven. Ze krijgen een band rond hun arm en een bordje.

De mechaniekers: Een team kinderen, gekleed in overalls. Ze kennen de knepen van het vak en hebben reserve onderdelen bij zich. Om die knepen onder de knie te krijgen volgen ze een intense training. Fietsen uiteen halen en weer in elkaar steken, kettingen opleggen, zadels van hoogte verwisselen, remblokjes wisselen, banden stoppen, ...

De reclamekaravaan De hoofdsponsors gaan de koers vooraf. Zij gooien allerlei geschenken naar het kijkerspubliek. Geschenken die zichzelf in elkaar kunnen boksen. Een aantal kunnen snoepjes maken, of petjes, of zonnekleppen, of T-shirts, of... Ook het voertuig waarin zij rijden moet voorzien worden van de nodige sponsorvermeldingen.

De soigneurs: Zij moeten ervoor zorgen dat de coureurs in topvorm blijven. Zij kneden de spiermassa's, geven massages, spreken de rijders moed in, zorgen voor de speciale wensen van de coureurs. Zij volgen de renners ook van dichtbij en staan altijd klaar aan de aankomst met een handdoek en drankjes.

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen.

- het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven.
- geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.
- geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen.
- geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GEEN DRANK, GEEN KLANK. IN DE FANFARE.

KLEEDJE / AANBRENG

Het speelplein viert een speciale gelegenheid. Het speelplein hangt vol met briefjes: muzikanten gezocht voor de fanfare.

MATERIAAL

Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Blikken, kartonnen dozen, plakband, touw, deksels, latten, hamer, nagels, snaren, pvc-buizen, koppelstukken, trechters, kazoo's, spuitbus goud, kroonkurken, karton, pluimpjes, vuilniszakken,...

SPEELIMPULSEN

Instrumenten maken: Samen met de kinderen kan je instrumenten knutselen. Met oude dozen en blikken kan je **trommels** maken. Maak met een grote kartonnen doos ook een 'grosse caisse'. Twee oude deksels vormen de cimbale. Je kan ook zelf een **contrabas** maken. Neem een groot leeg blik. Zet het blik met de opening naar de beneden. Maak een lat vast aan het blik. Maak een gaatje in het midden van het blik. Koop echte snaren van een basgitaar of nylon touw. Stop de snaar door het gaatje en maak er een paar knopen in. Span de draad goed aan en maak 'm vast aan de bovenkant van de lat. Doe plakband of plakkers aan je vingers om contrabas te spelen. Je kan ook zelf leuke **blaasinstrumenten** maken met stukken PVC-buis. Een dwarsfluit, bvb. Met een trechter erbij maak je een trompet of een klarinet. Met twee ronde PVC-koppelstukken erbij maak je een saxofoon. Als je een kazoo monteert aan het mondstuk dan kan je leuk spelen. Spuit eventueel met een spuitbus je instrumenten in het goud. Met kroonkurken en houten latjes kan je rammeltoestellen maken.

Uniform: Met stevig karton en pluimpjes uit de knutselwinkel kan je iedereen een kepie laten maken. Met vuilniszakken maak je de jassen. Schilder er de revers en de knopen op.

Repeteren: Onder leiding van de strenge maar rechtvaardige dirigent worden enkele nummers ingeoefend. 'Sjarel ik heb...' en de 'Brabaçonne' mogen zeker niet ontbreken in je repertoire. Voorzie ook majoretten. Iemand moet met de vlag voorop lopen en de dirigent geeft de maat aan met een grote stok. Oefen ook op het marcheren. Je kan zoals bij een taptoe je fanfare opdelen in twee en hen laten kruisen en weer samen komen.

De grote optocht: Dan is het tijd voor het echte werk. Verzin een gelegenheid voor de fanfare om uit te trekken: een officiële inhuldiging met de burgemeester, een belangrijke gast komt aan op het speelplein, de jaarlijkse optocht voor de kinderen door de gemeente, 100 jaar speelpleinwerk,...

Geen drank... Hou af en toe 'ns pauze om ne goeien te drinken!

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen.

- het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven.
- geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.
- geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen.
- geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

REACTIES UITLOKKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Zorg eventueel dat je de reacties op beeld kan zetten/brengen. Zodanig kan je achteraf met de tieners alles nog eens bekijken en lachen met de mensen hun reacties.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

SPEELIMPULSEN

Goed voor de Lijn: Voor dit spel heb je een hoop sjieke verkleedkledij nodig en een bus. Eén van de tieners verkleedt zich als sjieke dame of heer en stapt op een bus (liefst ééntje met veel volk). De rijke luis van dienst neemt zijn of haar gsm en bestelt een drankje. De volgende halte stapt er een deftige butler op met een echt cocktail en stapt weer af. Daarna volgt nog een manicure, een masseur, een fitnessstrainer,... Probeer het zo realistisch mogelijk te maken (en niet te veel te overdrijven), des te meer kan je genieten van de verbaasde reacties van de gewone busgebruikers...

Etalage: Een klassieker misschien. Vraag in een bevriende winkel of de tieners voor één uurtje de rol van winkelpop kunnen overnemen. Probeer het met stijl te doen en goed voor te bereiden met de tieners zelf. Enkele dingen om te proberen : probeer op het speelplein eerst een aantal typische poses en kijk welke je lang kan volhouden. Schmink jezelf een beetje 'mat', zodat je het verschil bijna niet ziet. Probeer eens stiekem te wuiven naar iemand, als hij er iemand bij haalt, blijf dan stokstijf staan. Als iemand even wegstijft, verander gauw van positie en probeer zo twijfel te zaaien. Speel als twee poppen een stukje slow motion met elkaar. Knutsel een oude deurbel vast aan de console waar je op staat, met daarnaast een grote pijl : druk hier. Als de mensen dat doen...

Popcornverkoop: De voorbereiding. Natuurlijk massa's popcorn bakken (gemakkelijk en leuk !) en in zakjes doen (koffiefilters bijvoorbeeld). Daarna maak je met linten en platte kartonnen dozen (van margarine bvb.) een bakje om de popcorn in te doen. Vervolgens verkleden als 'pauze' meisjes en jongens (die vroeger in de bioscoop rond kwamen met ijspralines en zo). Een rokje, een oude giletvest, een wit hemd en een strikje. Een hoedje zoals van een piccolo (gemakkelijk te maken met papier en karton). Vervolgens de straat op. Je krijgt zeer positieve reacties en het verkoopt bijzonder goed.

Smile, you're on candid camera: Via de gemeentelijke of provinciale uitleendienst, of via vrienden of familie kan je misschien een dagje een videocamera lenen. Je kan met je tieners een aantal echte 'candid camera' situaties bedenken (misschien kan je ter inspiratie eerst naar zo'n programma kijken). En dan natuurlijk uitvoeren. Een andere mogelijkheid : funniest speelplein video's. Je bedenkt een aantal belachelijke situaties die je dan gaat naspelen en opnemen.

De stunt van de week: Bedenk met je tieners een aantal stunts die de rest van het speelplein met verstomming slaan : springen door een brandende hoepel, met een fiets over het zwembad, met de skeelers jumpen over drie gillende grieten,...

BEGELEIDERSTIPS



Daag hen maar een beetje uit om zotte dingen uit te proberen.

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speelidee.be

KIEKJES-TOCHT. ZIEN EN NIET GEZIEN WORDEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Mode-ontwerpers zijn op zoek naar jonge modellen om hun creaties te showen in een exclusieve locatie. Deze fotoshoot moet een kopie zijn van de volwassenen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verkleedmateriaal, wegwerp- en of digitale camera's.

SPEELIMPULSEN

De avond voor de kiekjestocht trekken de animatoren naar een vreemde, redelijk grote stad. Ze maken een fotozoektocht door knotsgek verkleed te poseren om een aantal plaatsen in de stad. De tieners worden voor deze zoektocht verdeeld in kleine groepjes. Ze krijgen een wegwerpcamera mee en moeten proberen foto's van hun groep te laten nemen op dezelfde plaatsen als de animatoren. Liefst in dezelfde pose. Ondertussen moeten ze de andere groepjes zoveel mogelijk fotograferen. Ze moeten er natuurlijk zelf voor zorgen dat andere groepjes hen niet op de gevoelige plaat kunnen vast leggen. Dat leidt tot schitterende taferelen zoals tieners die tussen de terrasjes sluipen of snel een winkel binnen duiken...

Met dank aan het speelplein van Herent voor het schitterende idee.

BEGELEIDERSTIPS



Als je de omgeving en/of de tieners niet vertrouwt dan gaat er een animator mee met elk groepje. Anders kan je de groepjes alleen op pad sturen. Stap zelf een paar keer het parcours af, zo kom je alle groepjes tegen en kan je een oogje in het zeil houden. Je blijft zo ook betrokken op de activiteit. Spreek ook een gsm-nummer af waarop de tieners je kunnen bereiken.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

SPELLEN IN HET ZWEMBAD

KLEEDJE / AANBRENG

Kinderen weten meestal zelf wat gespeeld in het zwembad. Beschouw deze ideeën dan ook als leuke impulsen om achter de hand te houden. Lanceer ze gewoon als een voorstel, maar dwing kinderen niet in een keurslijf.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Badmuts, grote banden, fluitje, plastic zeil, vuilniszakken, ...

SPEELIMPULSEN

Haasje over: Leuk om mee te starten: in een lange rij of in kleine groepjes 'haasje-over' spelen in het water. Bij een meertje kan je zo van de kant steeds dieper het water in ...

4 zijden: Troep met de ganse groep samen, in het midden van het zwembad. Op het teken van de begeleider zwemt iedereen weg en probeert zo snel mogelijk de vier zijden van het zwembad aan te tikken en terug in het midden te verzamelen

Drijfhout: Eén tikker wordt strandjutter en krijgt een badmuts op. Die probeert de anderen aan te tikken. Je kan dat vermijden door als een stuk drijfhout horizontaal op het water te gaan liggen. De tikker mag niet blijven wachten maar moet elders op zoek. Een variatie is 'snorkelen', waarbij je onderduikt als een snorkelende eend om niet getikt te worden.

Waterslang: Vorm een ketting door elkaars benen vast te nemen. Laat de koptrekker proberen de 'waterslang' op gang te trekken. Eventueel spartel je met één arm mee.

Golven maken: Ga met je groep schouder aan schouder aan de rand van het zwembad hangen, met je gezicht naar de kant. Strek nu met de hele groep samen rustig je armen en je benen. Probeer zo golven op het water te maken.

Waterballet: Hilarisch wordt het als je zelf van op de rand van het zwembad aanwijzingen geeft voor een waterballet. De anderen proberen in het water na te doen wat jij doet en op die manier drijvende te blijven.

Binnenbanden: Met een beetje geluk krijg je in het zwembad een aantal opgeblazen binnenbanden van auto's en vrachtwagens. Je kan een drijvende autoband gebruiken als goal. Je kan spelen in één doel, of één doel per ploeg. Vervang de bal eens door één of meerdere sponzen!

Snooker: Leg in de vier hoeken van het zwembad en in de helft van de lange zijden een band en maak twee ploegen. Wie de bal heeft probeert te scoren in één van de zes doelen of geeft de bal door naar een medewater biljarter.

Michelin: Bind een aantal grote banden op elkaar en duik er dan van. Wie kan er langs de binnenkant op klimmen en er bovenop staan?

Fluitje opduiken: Laat een scheidsrechter fluitje zakken tot op de bodem van het zwembad. Laat iemand duiken, het fluitje ophalen en een salvo fluiten. Met enkele verschillende fluitjes kun je een ganse lengte van het zwembad afleggen.

Jezus: Met een stuk landbouwplastic zijn toffe dingen te doen. Probeer eens om het plastic langs de rand van het zwembad te leggen en van op de kant zover mogelijk over het plastic te wandelen.

Parachutespringen: Met een vuilniszak ga je op een startblok staan. Spring in het water met de zak ondersteboven zodat die zich met lucht vult. Als je in het water plonst, houd je de lucht binnen door de zak dicht te houden en kan je hem gebruiken als drijver.

BEGELEIDERSTIPS



Sommige zwembaden weren streng materiaal dat je zelf meebrengt, andere zijn toleranter. Check op voorhand bij het zwembad wat je mag meenemen, anders kan je voorbereiding wel eens in het water vallen.

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

DE STAD IN!

KLEEDJE / AANBRENG

Een kleedje bij tieners zit dubbel. Dikwijls is het voldoende om 'sec' te zeggen wat de activiteit is. Maar als je jezelf niet te ernstig neemt en zelf plezier beleeft aan je inkleding, is het voor tieners wel nog leuk om mee te stappen in je aanbreng.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

SPEELIMPULSEN

Misschien lijkt dit op het eerste gezicht niet zo aantrekkelijk, maar een grote stad biedt een maffe impuls voor tieners. Reacties uitlokken op de Meir, verstoppertje in de city2, flikken naspelen in Gent,.. Veel gewone tieneractiviteiten krijgen een andere dimensie als je ze in een stad speelt.

Trek met een groep tieners naar een middelgrote stad (of begin in je eigen gemeente). Twee tieners worden afgescheiden van de groep en krijgen een half uur voorsprong. De rest van de groep mag na een half uur vertrekken met als enig doel : de eerste twee zo snel mogelijk terug vinden. Voorzie voor iedereen een plannetje van de stad. Niet te vergeten : spreek een plaats af waar je elkaar na een uur of twee terug treft. En een telefoonnummer om naar te bellen als er iets fout loopt. In Brussel kan je als extraatje je spel in de metro spelen.

Paparazzi: Zoek een heel drukke winkelstraat uit. Haal een aantal tieners uit de groep, geef ze een digitaal fototoestel en zorg ervoor dat ze zich verspreiden over de lengte van de straat. Zij zijn voor eventjes de paparazzi. De rest van de groep vertrekt aan één uiteinde van de straat. Het is de bedoeling dat ze de ganse straat, in de lengte uiteraard, doorkruisen, zonder gezien te worden door de paparazzi. Je bent 'gezien' wanneer de paparazzi 1 duidelijke foto van jou kan trekken.

Nog een belangrijk detail: Ook de paparazzi kunnen uitgeschakeld worden. Wanneer zij gezien worden door de groep moeten ze hun fototoestel onmiddellijk afgeven.

Dit alles vraagt om een sterk staaltje camouflagewerk... en het is ongelooflijk spannend!

BEGELEIDERSTIPS



Tieners zijn graag weg van het speelplein. Dat hoeft niet altijd spectaculair te zijn : een fietstocht, een uitstapje naar zee, een pretpark, gaan vissen langs de vaart, naar het openluchtzwembad, het plaatselijke skate park, de kermis, een klimmuur, mountainbiken, kano varen, naar de film, gaan bowlen, ... Dat kan ook allemaal. De meeste points of interest vind je in de stad.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be